KONAMI

AGB-AF9J-JPN

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

RK257-J1

PROFESSIONAL BASEBALL CARD GAME

FIELD OF NINE

DIGITAL EDITION 2001 ™

取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「フィールド・オブ・ナイン　デジタル・エディション　2001」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。

● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。

● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。

● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。

● 端子部に指や金属で触らないでください。

● 分解や改造をしないでください。

● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

[redacted]

目次

フィールド・オブ・ナインとは

「FIELD OF NINE」は日本プロ野球を手軽に誰にでも楽しめるように考えられた、カードゲームです。第一弾は2000年10月に発売され2001年3月までにブースターパックVOL.1、2、3と発売されました。2001年度版は2001年4月30日までの成績データを基に作成され、7月に発売しました。

この「FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001」は、7月に発売されたカードゲームと同じデータを扱っているため、カードユーザーは勿論、はじめて遊ぶ方でも簡単にゲームが楽しめます。

操作方法



十字ボタン	カーソルの移動
STARTボタン	対戦中のヘルプウィンドウ表示
SELECTボタン	カードの詳細説明
Rボタン	対戦中のメニュー表示切り替え
Lボタン	対戦中のデータ表示切り替え
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル、フェイズ移行

ゲームの始め方

このゲームは、あらかじめゲームを始めるためのデッキが作成されていますので、すぐにゲームが始められます。始める前にデッキのカード内容を把握しておくと、ゲームがスムースに進められます。5イニング以上のゲーム設定でゲームを始めて試合に勝てば、カードがもらえます。もらったカードで自分のデッキを強化すれば、かならず勝てるようになるので、カードの特徴やデッキ構成を考えてみましょう。

ゲームモード

オープン戦



プレイヤーが自由に12球団から対戦相手を選んで遊べます。また、自分のデッキを対戦相手に選んでも遊べます。
(オープン戦→P24)

ペナントレース

実際のペナントスケジュールにそってゲームが進められます。ゲームを始めるには、セ・パ両リーグのチームと自分のデッキを入れ替えて、ペナントレースに参加します。ペナントレースでは、先発投手は登板日の翌日から3日間守備力が減るため、先発投手が少ないと苦しい試合になりますので、投手カードが数枚揃ってからの参加が良いでしょう。ルール設定で試合数を5試合から140試合の設定ができるので、短時間で遊びたい場合は試合数を減らして楽しめます。リーグ優勝をすれば、日本シリーズが楽しめます。
(ペナントレース→P25)

通信

別売りのアドバンス専用通信ケーブルを使えば、友達と通信対戦(※)が楽しめます。また、カードの交換ができるので自分が持っていないカードも友達から手に入れることができます。
(通信モード→P26)
※通信対戦をするには「フィールド・オブ・ナイン デジタル・エディション 2001」のゲームカートリッジが2個必要です。

デッキエディット

使用するデッキを選択して、デッキ名やカード構成/スターティングメンバーの変更とデッキのコピーができます。ゲームプレイやトレーディングによって、手に入れたカードを自分のデッキに組み込むことができます。デッキエディットはゲームを始める前にもできます。
(デッキエディット→P28)

カード一覧

現在所有しているカードの確認ができます。カードは全部で500種類あり、持っていないカードは見ることができません。
(カード一覧→P29)

ゲームの遊び方

ノーマルルールと大会ルール

ゲーム開始時にルール設定で「ノーマル」と「大会」を選択することができます。大会ルールで参加する場合は以下の制限を満たしていなければなりません。

ベンチ構成

ベンチは、ピッチャーベンチ／バッターベンチ／リリーフベンチ／ピンチヒッターベンチとあります。スターティングメンバーの投手はピッチャーベンチに、打者はバッターベンチに入ります。控え投手はリリーフベンチに入り、代打はピンチヒッターベンチに入ります。ノーマルルールでは、リリーフベンチ/ピンチヒッターベンチに入れる、7人の投手と野手の構成は自由です。DH制では6人で構成します。大会ルールでは、リリーフベンチに投手2人、ピンチヒッターベンチに野手5人で構成します。大会ルールではDH制はありません。代打や守備交代の際、正しい守備交代を行わないと、全体の守備力が常に2下がります。また、キャッチャーと外野手が不足した場合などは、全体の守備力が常に4下がります。

デッキ構成

デッキ枚数は50枚以上です。また、Sランクカードはベンチとデッキであわせて10枚までです。同じカードは3枚までですが、ベンチに同じ選手カードを入れることはできません。大会ルールではSランク作戦カードは1枚までとなります。

コールドゲーム

ノーマルルールは通常で9回（※）、延長12回まで試合が行われます。また、5回を終了した時点で10点差が開いていたら、コールドゲームとなります。12回で勝敗がつかなければ、引き分けとなります。大会ルールでは5回で試合が行われ、延長はありません。イニングの裏で5点差が開いていたらコールドゲームとなります。また、イニングの表裏に関わらず10点差がついた時点でコールドゲームとなります。延長戦はありませんので5回で勝敗がつかなければ引き分けとなります。※1回～9回の設定ができます。

イニングの数え方

イニングによって発動する特殊効果に関しては、右の図のように変更されます。＜例＞中継ぎエース:6～8回で自分のチームが勝っている時に登板すると、守備力が1アップする特殊効果→大会ルールでは、4イニング以降から効果が発揮されます。

ノーマルルール	大会ルール
1イニング	1イニング
2イニング	2イニング
3イニング	
4イニング	3イニング
5イニング	
6イニング	4イニング
7イニング	
8イニング	5イニング
9イニング	

試合の進行

0　先攻後攻の決定

▼ オープン戦と通信対戦は、先攻後攻の決定をします。

1　スタメン発表フェイズ

▼

2　試合開始画面

▼

3　ドローフェイズ

▼

4　作戦タイムフェイズ

▼

5　メインフェイズ

▼

6　作戦実行フェイズ

▼

7　判定

▼ 3アウトになるまで3～7を繰り返す

8　攻守交代

▼ 最終回になるまで3～8を繰り返す

ゲームセット

1.スタメン発表フェイズ



スタメン発表フェイズは、お互いのスタメンの確認を行います。

●Bボタン:次のフェイズへ

●L,Rボタン:チーム切り替え

(選手データ確認の方法はP14へ)

2.試合開始画面



ゲーム開始の画面です。

●Bボタン:次のフェイズへ



ゲームのメイン画面です。

ドローフェイズから攻守交代までをこの画面で行います。

●Bボタン:各フェイズへ移行します。

3.ドローフェイズ

手札が6枚になるように、デッキからカードが自動的に補充されます。手札の引きなおしもこのフェイズで行います。(対戦中メニューはP12参照)手札はカーソルを合わせてAボタンを押すことにより画面上に拡大表示されます。また、SELECTボタンを押すとカードの詳細情報を見ることが可能です。

4.作戦タイムフェイズ

作戦カードをタクティクスにセットしたり、代打や投手・守備要員の交代を行うフェイズです。カードのセット方法は、使いたい作戦カードを拡大表示した状態でAボタンで決定します。選手の交代についてはP12を参照してください。

5.メインフェイズ



手札からプレイゾーンにカードをセットします。始めに守備側、次に攻撃側がセットします。

※フォアボールと見逃し三振について
選手カードの代わりに作戦カードをプレイゾーンにセットすると、守備側はフォアボール、攻撃側は見逃し三振になります。

6.作戦実行フェイズ

タクティクスにセットされている作戦カードの使用を決定するフェイズです。守備側から交互に1枚ずつ実行するかどうか決めることができます。作戦カードはそれぞれのタイプによって使用方法がことなります。作戦カードの詳しい説明はP16を参照してください。

※コンボ、スペシャルコンボについて
作戦カードの同時使用は3枚まで。複数のカードを同時に使用することを「コンボ」と呼びます。但し、同じ名称の作戦カードを同時に使用することはできません。マウンド&バッターボックスの選手カードとプレイゾーンに出した選手カードが同じ場合「スペシャルコンボ」になり、攻撃力や守備力に追加修正が加わります。

7.判定



守備側と攻撃側の数値から、勝負の結果を判定するフェイズです。判定はコンピュータが自動で行い結果を表示します。

※特殊効果について
選手カードによってはカードに書かれている特殊効果の内容が勝負の結果に影響する場合もあります。

8.攻守交代（作戦カード調整）

チェンジとなり攻守の交代を行います。設定したイニング数を終了した場合、ゲームセットとなります。それ以外の場合、作戦カードの調整を行いドローフェイズに移行します。

作戦カード調整



不要な作戦カードを捨てることができます。手札にある作戦カード、タクティクスに出ている作戦カードでいらないものを選択することにより捨てることができます。

コールドゲームについて

ノーマルルールと大会ルールによりコールドゲームの処理が異なります。(ノーマルルールと大会ルール→P7)

● **大会ルール**

点差が5点以上開いた場合で、イニングの裏になったら終了。
または、イニングの表裏に関係なく点差が10点以上開いた時点。

● **ノーマルルール**

5回を終了した時点で、点差が10点以上開いた場合。

カードゲット



試合に勝つと、カードがもらえ、自分のデッキを強化することができます。

対戦中メニュー



対戦中にRボタンを押すことにより、操作メニューが現れます。

コントロール

コントロールの特殊効果を持つ投手がマウンドにいるとき、手札に作戦カードがあれば選択できます。コントロールの特殊効果を持たない投手がマウンドにいるときは表示されません。

引きなおし

ドローフェイズの時に行うことができます。守備側の手札に野手カードが4枚以上、また攻撃側の手札に投手カードが4枚以上あった場合、手札を交換することができます。

※引きなおしたカードがどんな手札であっても、打者が替わるまで手札の交換はできません。但し、ファウルCで再勝負の時に条件がそろえば引きなおせます。

ピンチヒッター、リリーフ、野手交代

作戦タイムフェイズの最初に行うことができます。ピンチヒッター&リリーフベンチから必要なカードを選択します。

※リリーフの実行時には、手札を全て捨てて、新しいカードを引くことができます。但し、手札が6枚揃っているときに限ります。(攻撃側の時に投手に代打を出してもカードを引くことはできません。)

デッキステータス

自分のデッキ内容の確認を行えます。

対戦者ステータス

対戦者のデッキ内容の確認を行えます。

スコアボード

現在のスコアボードの確認を行えます。

ヘルプ設定

フェイズの始めに自動的に表示されるヘルプウィンドウの表示/非表示の切り替えを行います。

こうさん

降参して対戦中のゲームを終了します。

カード説明

選手カード

選手カードには、その選手の打撃能力を表す「攻撃力」、投球能力と守備能力を表す「守備力」、打撃の結果を表す「バッティング表」、そのカードの「ランク」、ゲームの流れに影響を与える「特殊効果」などが設定されています。それぞれのデータは2001年前半戦の成績にもとづいて設定されています。

選手カードの見方

選手データはゲーム中に見たいカード上でSELECTボタンを押して確認することができます。



選手名

特殊効果
選手の個性や能力による追加効果。特殊効果を持つ選手はカードに☆がつきます。Lボタンを押すと特殊効果名だけ確認できます。

バッティング表
攻撃側と守備側の数値の差をここでチェックして、ピッチャーとバッターの対戦結果を決定します。ゲーム画面でも、Lボタンを押すとバッティング表が確認できます。

ポジション・投打

攻撃／守備
2001年開幕データを基に、選手の能力を数値化、左が攻撃力、右が守備力を表します。

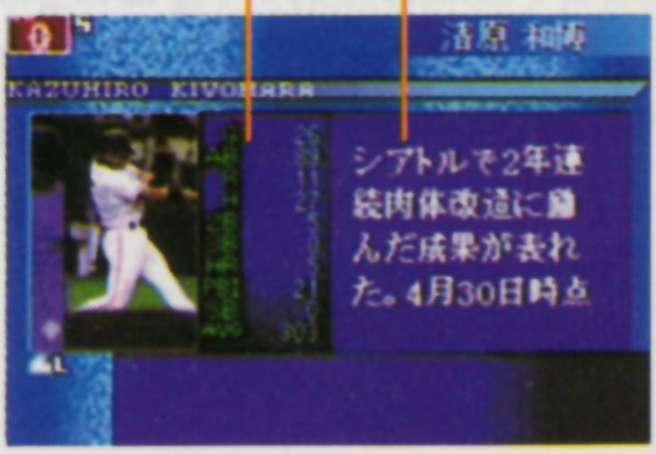
ランク
選手の攻撃力・守備力からカードのランクを設定してあります。

カードナンバー
カードを整理するための通し番号です。

●成績の略称

投手	野手
G:登板	G:登板
CG:完投	AB:打数
SHO:無点勝	R:得点
W:勝利	H:安打
L:敗北	2B:2塁打
S:セーブ数	3B:3塁打
IP:投球回	HR:本塁打
BB:与四球	RBI:打点
SO:奪三振	SB:盗塁
ERA:防御率	AVG:打率

成績　**選手プロフィール**



特殊効果について

特殊効果は選手の個性や能力を表すものです。特殊効果を持つ選手カードを試合で使用すると、攻撃力や防御力を高めたり、試合の展開に影響を与えたりします。試合を有利に展開する為に工夫して使用してください。なお、特殊効果はそこに書かれた条件がそろえば、必ず発動します。

特殊効果の一例

投手の特殊能力

フォーク:この選手が投げる時に、ランクEの選手カードを手札から出すと、守備力4アップ

コントロール:この選手が投げる時に、手札から作戦カードを1枚捨てれば、デッキから手札を1枚補充できる

カーブ:この選手が投げる時に、ランクDの選手カードを手札から出すと、守備力1アップ

野手の特殊能力

正捕手 :この選手が捕手としてスタメンにいる時に、巨人の選手が投げると、投手の守備力1アップ

代打の切り札 :この選手が代打で出場した時に、最初の打席は攻撃力1アップ

チャンスに強い:ランナーが2塁か3塁にいる時に、この選手が打席に立つと、攻撃力1アップ

このほかにも色々な特殊効果を持った選手がいます。

作戦カード

選手カードをサポートするカードです。本塁打カードや盗塁カード、ファインプレーカードなど、いろいろな種類があり、このカードを使用することで、カードに記されている様々な効果を実行します。

TURN TYPE（ターンタイプ）

作戦タイムフェイズの時、手札から選択してタクティクスにセットします。カードの使用方法は、作戦実行フェイズでカードを選択し横向きにします。

OPEN TYPE（オープンタイプ）

作戦タイムフェイズの時、手札から選択してタクティクスにセットします。カードの使用方法は、作戦実行フェイズでカードを選択してカードを表にします。

TRIGGER TYPE（トリガータイプ）

作戦タイムフェイズの時、手札から選択してしてタクティクスにセットします。カードの使用方法は、バッティング判定の時、特定の条件がそろうと使用できます。

QUICK TYPE（クイックタイプ）

このタイプのカードは、タクティクスにセットできません。カードの使用方法は、作戦実行フェイズの時、バッティング判定の時とカードにより違い、特定の条件がそろうと使用できます。

作戦カードの見方



作戦名

効果

カードの使い方、使用条件、効果が書いてあります。

カードナンバー

カードを整理するための通し番号です。

作戦タイプ

作戦カードは使い方の異なる「ターン」「オープン」「トリガー」「クイック」の4種類あります。

使用方法

「OF」は攻撃側のみ使用可能
「DF」は守備側のみ使用可能
「O/D」は攻撃側でも守備側でも使用可能

ランク

作戦カードの効果に合わせてランクを設定してあります。

デッキ説明

スターティングメンバーの決定

スターティングメンバーは投手１人・捕手１人・内野手4人・外野手3人の計9人から構成します。選手カードのポジションを参考にして、必ず上記のような構成になるようにしてください。
ただし、パ・リーグのようなDH制で遊ぶ場合は、投手１人・捕手1人・内野手4人・外野手3人・DH１人の計10人で構成します。またDHはどこのポジションの選手を選んでもかまいません。



ポジション

DH制でない場合は、それぞれのポジションの組み合わせが投手(P)1人、捕手(C)1人、内野手(INF)4人、外野手(OF)3人となるように構成し打順を決めます。

投手タイプについて

投手は、先発や中継ぎなど、登板の仕方によってタイプが分かれています。そのタイプによって、試合に出場できるイニングが異なるので注意してください。先発投手は1～4回までは通常の守備力ですが、5回以降は体力が減少し、1ずつ守備力が減っていきます。また、中継ぎ投手、抑え投手は登板した次の回から1ずつ守備力が減っていきます。

P Sta	先発	基本的に途中出場できない。リリーフとして登板させると、登板した次の回以降、守備力が2ずつ減る。
P Re	中継ぎ	いつでも試合に出場できる。登板した次のイニングから守備力が1ずつ減る。先発で登板させると次のイニングから守備力が2ずつ減る。
P Sto	抑え	基本的に8回以降しか試合に出場できない。先発登板させたり、1回～7回に登板させると、登板した次の回以降、守備力が2ずつ減る。

※イニング数(回)の数え方は、ノーマルルールと大会ルールで異なります。
(イニングの数え方→P7)

デッキの作り方

デッキとは、選手カード及び、作戦カードを自分の考えで編集した50枚以上のカードです。自分の作戦や好みに応じて、カードを選びます。ただし、ランクSのカードは、デッキ、ベンチ合わせて10枚までしか入れることができません。また、同じ選手のカードはデッキとベンチと合わせて3枚までいれることができます。同じ作戦カードはデッキに3枚まで入れることができます。



カード追加

デッキにカードを追加するときは、カードを追加を選んでAボタンを押します。

カードをはずす/交換

カードをはずす場合は、デッキの中からカードを選択して次に表示される画面の一番上の空欄を選択します。カードを交換する場合は、デッキの中のカードを選択して次に表示される画面のカードを選択すると交換ができます。

デッキカード枚数

必ず50枚以上にしてください。

デッキの並べ替え

STARTボタンで、デッキの表示の切り替えや並べ替えができます。

選択したカードの並びになります。

選択したカードは表示されなくなります。



ベンチの作り方

ベンチとは試合に出場させる選手カードの組み合わせです。これが、試合で使用するチームとなります。スターティングメンバーとは別に、控え選手を7人選び、投手ならリリーフベンチ、野手ならピンチヒッターベンチに入れます。控え選手に入れる投手と野手の割合は自由です。また、作戦カードは入れることはできません（大会ルールでゲームに参加する場合は7ページを参照してください）。スターティングメンバーとピンチヒッター、リリーフベンチを合わせて16人の選手カードが試合で使用するベンチとなります。ただし、同じ選手を複数ベンチに入れることはできません。





ベンチの枚数

かならず16枚になるように控え選手を調整してください。

スターティングメンバー

選手を入れ替える時には、十字ボタンで移動しAボタンを2回押して入れ替え画面へ。2回目に違う選手を選択すると、打順を入れ替えます。

選択している選手のバッティング表

プレイフィールドの見方




アウトカウント
相手の手札
相手のタクティクス
相手のマウンド&
バッターボックス
相手のプレイゾーン
攻守表示
相手の選手・作戦カード名
OUT
ディフェンス
12
回表
5/3
D
種田 仁

ゲームモードの説明

オープン戦

プレイヤーが自由に12球団と自分のデッキから対戦相手を決めて試合ができます。短時間で遊べるようにも設定できるので、ゲーム習得にもぴったりの初心者モードです。オープン戦で勝ってカードをゲットして自分のデッキを強化していきましょう。



自分の使用するデッキと対戦する相手チームを選択します。



対戦ルールの設定および自分のデッキ内容の調整を行います。



カードを引き、引いたカードの攻撃力の大きいチームが先攻後攻を選択することができます。先攻後攻が決定すると、スタメン発表フェイズへ移行し、試合開始となります。

ペナントレース

実際のペナントスケジュールにそってゲームが進められます。試合をしていると色々な能力を持った選手がでてくるので、偏ったデッキ構成で勝ち続けることは難しくなります。



最初からを選択するとデッキ選択へ、続きからを選択するとペナントレース画面へ移行します。



自分の使用するデッキと、12球団のなかから1つのチームを選択します。選択した球団に代わって、自分のデッキがペナントレースを戦います。



対戦ルールの設定および自分のデッキ内容の調整を行います。



本日の試合の対戦メニューが表示されます。順位、日程の確認もこの画面で行えます。試合開始を選択すると、スタメン発表フェイズへ移行し、試合開始となります。

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

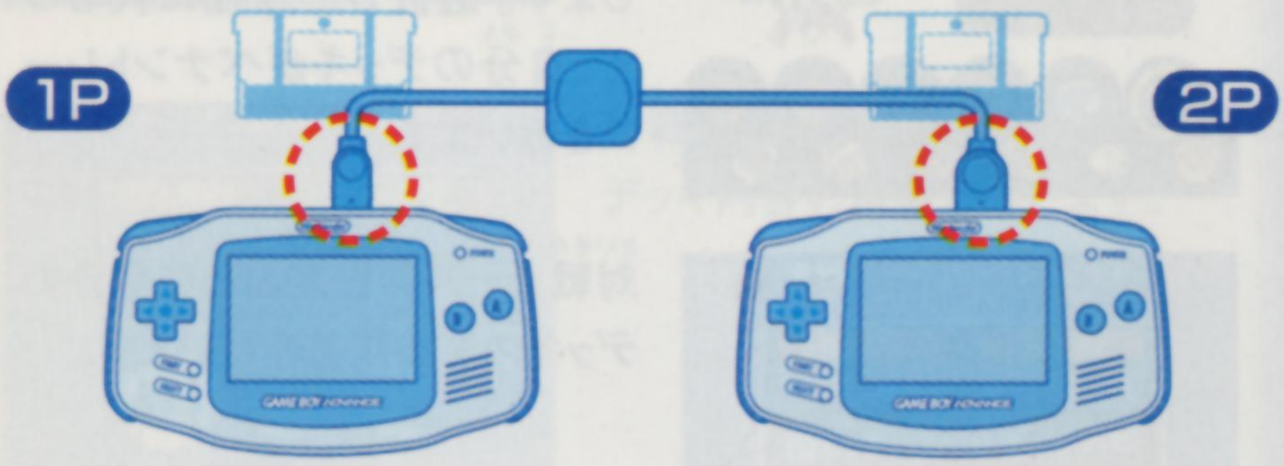
■用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンス ---------------------------------- 2台
- ●「フィールド・オブ・ナイン デジタル・エディション 2001」カートリッジ --- 2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ------------ 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、27ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を3台以上接続しているとき。

通信モード

通信機能を使って、通信対戦やカードの交換が可能です。
（通信ケーブルと2個のカートリッジが必要です）



対戦かトレーディングを選択します。
（本体に小さい方のプラグが接続されている人が操作します。）

通信対戦

1人プレイで練習したら、通信ケーブルを使って2P対戦をしてみましょう。



お互いに対戦するデッキを選択します。



ルール設定画面でルール設定を行います。（本体に小さい方のプラグが接続されている人のみ操作可能）試合開始を選択すると、スタメン発表フェイズへ移行し、試合開始となります。

トレーディング

通信ケーブルを使えばカード交換が可能です。自分の持っていないカードをゲットできるかもしれません。



お互いに自分のデッキから交換したいカードを選択します。画面上にカードデータが表示されるのでOKなら交換を選択して、トレーディング成立です。

デッキエディット

自分の作戦や好みに応じて、デッキを作成したり編集するモードです。



新規作成	EMPTY表示の場所に新しいデッキを作成します。
デッキ調整	選択したデッキデータの編集を行います。
名前変更	選択したデッキの名前を変更します。
コピー	選択したデッキデータを他の場所にコピーします。
デッキ削除	選択したデッキデータを消去します。

カード一覧

持っているカードの一覧です。



自分がゲットしたカードは表面、まだゲットしていないカードが裏面で表示されています。

L、Rボタン	：	表示カードの種類切り替え
Aボタン	：	選択したカードの拡大表示
SELECTボタン	：	選択したカードの詳細表示

判定について

ゲームボーイアドバンス版では、基本的に判定は自動で行われます。ただし、作戦カードを複数使った場合、カードの発動手順はプレイヤーが決める場合もあります。
作戦カードの効果が重複した場合は、守備側有利になります。
<例>バッティング結果が犠打の場合、攻撃側が安打C（犠打をH）使用し、守備側が内野シフトC（犠打を凡打）した場合、守備側有利で犠打は凡打になります。また、作戦カードの中には“かならずHR”などの効果は、守備側のファインプレーCの効果の“HRを外F”では守備側が有利になりません。判定をするとき、バッティング結果を変更するカードの場合、画面に“犠打→H”などの表示が出ます。この時、赤い文字で表示してある場合は“かならず”その結果になります。

『プレイゾーンに作戦カードを置くと‥』

プレイゾーンに作戦カードを置くと、守備側は敬遠で攻撃側は見逃し三振になります。したがってどんな作戦カードを使っていても効果が無効になります。守備側、攻撃側共にプレイゾーンに作戦カードを置いた場合は守備側が有利になりフォアボールになります。

『同時に使うと他のカードの効果を無効化するカード』

<例>
ファウルC ：ファウルカードと同時に使うと作戦カードは無効化されます。但し、相手が守備側の場合で、最多奪三振Cを使った場合はファウルCは無効化されます。
フルスイングC ：同時に使用したカードは無効化されます。但し、ファウルCは例外です。ファウルCの効果はバッティング結果を出す前に判定するカードなのでフルスイングCが無効化されます。

『作戦カードを同時に使用し、バッティング結果を変更するカードの効果を使っていない場合の判定』

＜例＞

攻撃側が本塁打Cとライナ―Cを同時に使用して、バッティング結果が+5以上でHRになった場合、守備側がファインプレーCや特殊効果のファインプレーの効果を使うと、HRが外Fにされますが、外Fはライナ―Cの効果によりHになります。これは、効果をさかのぼっているのではなく、使っていない効果が発動した結果です。また、作戦カードの数値加算（本塁打C+2、ライナ―C+1）はバッティング結果を出すために初めに計算します。

※本塁打C　攻撃力+2　H・2B・3Bは外Fになる
　ライナ―C　攻撃力+1　内F・外FがHになる
　　　　　　　　　　　バッティング表の+2・+3・+4はかならず2Bになる

『作戦カードの効率の良い使い方』

バッティング表の三振の多い選手は、バントC+安打Cを使い、三振をHにします。

※安打C　攻撃力+1、犠打はHになる。
　バントC　三振・外Fは犠打になる。

バッティング表で内Fの多い選手は、ライナ―Cを使い、内FをHにします。
バッティング数値がマイナス数値になってもHにできる可能性があります。

※ライナ―C　攻撃力+1　内F・外FがHになる
　　　　　　　　　　　バッティング表の+2・+3・+4はかならず2Bになる

作戦カード/特殊効果の説明

作戦カード一例

【OF作戦カード】

安打C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、攻撃力1アップ。さらに、犠打がHになる。

本塁打C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、ホームラン狙いのバッティングで攻撃力2アップ。
しかし、H・2B・3Bは外Fになる。

打点C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、攻撃力 1アップ。
ランナーがいる場合には攻撃力2アップ。

バントC：TURN TYPE：Cランク

このカードを横向きにすると、三振・外Fが犠打になる。
しかし、2B・3B・HRはH（セーフティバント）になる。

盗塁C：OPEN TYPE：Bランク

このカードを表にすると、1塁または2塁ランナーを1人、次の塁に進塁できる。

月間MVP（4月野手）C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、攻撃力が2アップ。

エラーC：TRIGGER TYPE：Sランク

併殺・凡打・内F・犠打・外Fを打った時に、このカードを表にすると、Hになる。

好走塁C：TRIGGER TYPE：Bランク

H・2B・3Bを打った時に、このカードを表にすると、選択したランナー・バッターを1人ひとつ進塁できる。

スローボール狙いC：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、相手が手札から出したカードがランクC・D・Eだった場合、攻撃力3アップ。しかし、ランクがそれ以外の場合は攻撃力1ダウン。

ミート打法C：TURN TYPE：Aランク
このカードを横向きにすると、あなたが手札から出したカードと相手が手札から出したカードのランクが同じだった場合、バッティング表の結果に関わらずHになる。このカードはバッティング判定の結果を出す前に発動する。

1発狙いC：TURN TYPE：Sランク
バッターが野手の時に、このカードを横向きにすると、あなたが手札から出したカードと相手が手札から出したカードのランクが同じだった場合、バッティング表の結果に関わらずHRになる。このカードはバッティング判定の結果を出す前に発動する。

エンドランC：TURN TYPE：Bランク
このカードを横向きにすると、H・2Bが出た時に、ランナーは1つ多く進塁できる。また、併殺・凡打が犠打になる。しかし三振・内Fの時はかならず併殺になる。このカードはランナーがいる時でなければ効果は無効。

フェアC：TURN TYPE：Bランク
このカードを横向きにすると、相手がファールカードを使用してきた時に、ファールカードの効果を無効にし、かならず2Bになる。

フルスイングC：TURN TYPE：Bランク
このカードを横向きにすると、外FがかならずHRになる。しかしH・2B・3Bは三振になる。なお、あなたがこのフルスイングCと同時に使用した作戦カードはすべて無効になる。

ライナーC：TURN TYPE：Bランク
このカードを横向きにすると、攻撃力1アップ。さらに、内F・外FがHになる。しかし、バッティング表の＋2・＋3・＋4はかならず2Bになる。

【DF作戦カード】

勝利C：TURN TYPE：Aランク
このカードを横向きにすると、守備力1アップ。ランナーがいない場合には守備力2アップ。

勝率C：TURN TYPE：Aランク
このカードを横向きにすると、守備力1アップ。さらに凡打が併殺になる。

防御率C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、守備力1アップ。ランナーがいる場合には守備力2アップ。

盗塁阻止C：QUICK TYPE：Cランク

盗塁カードを使われた時に、このカードを手札から捨てると、盗塁ランナーをアウトにできる。

月間MVP(4月 投手)：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、守備力が2アップ。

内野シフトC：OPEN TYPE：Aランク

このカードを表にしている間は、犠打が凡打になる。ただし、カードを使ったイニングのみ有効。

外野シフトC：OPEN TYPE：Aランク

このカードを表にしている間は、好走塁カード・本塁打カードを無効にできる。ただし、カードを使ったイニングのみ有効。

好返球C：QUICK TYPE：Cランク

好走塁カードを使われた時に、このカードを手札から捨てると、好走塁カードによって選択されたランナー・バッターをアウトにできる。

速球C：OPEN TYPE：Aランク

このカードが開いている間は、ランクS・A・Bのカードを手札から出すと守備力1アップ。イニング終了後、このカードは捨てなければならない。

ナイスキャッチC：QUICK TYPE：Aランク

エラーカードを使用された時に、このカードを手札から捨てると、エラーカードの効果を無効にできる。なお、無効にしたカードはトラッシュに捨てる。

キャッチングスローC：TRIGGER TYPE：Cランク

内Fを打たれた時に、このカードを開くと、併殺になる。また、外Fを打たれ、タッチアップされたときにこのカードを開くと、そのランナーをアウトにできる。

スローボールC：OPEN TYPE：Aランク

このカードが開いている間は、ランクC・D・Eのカードを手札から出すと守備力2アップ。イニング終了後、このカードは捨てなければならない。

ファインプレーC：TRIGGER TYPE：Sランク

HRを打たれた時に、このカードを表にすると、外Fになる。

奪三振C：TURN TYPE：Aランク

このカードを横向きにすると、あなたが手札から出したカードと相手が手札から出したカードのランクが同じだった場合、バッティング表の結果に関わらず三振になる。このカードはバッティング判定の結果を出す前に発動する。

★最多奪三振C：TURN TYPE：Sランク

このカードを横向きにすると、相手の攻撃力に関わらずかならず三振がとれる。

【OD作戦カード】

監督C：OPEN TYPE：Aランク

このカードを表にしている間、試合に出場しているロッテの選手は攻撃力・守備力1アップ。イニングの裏が終了するまで有効。

ファウルC：TURN TYPE：Bランク

このカードを横向きにすると、かならずファウルとなり、同じバッターで再勝負になる。このカードはバッティング判定の結果を出す前に発動する。また、この効果が発動した場合、横向きにされていたカードの効果は無効となり、すべてトラッシュに捨てる。

絶好調C：OPEN TYPE：Aランク

このカードを開くと、バッターボックスにいる野手の攻撃力・マウンドにいる投手の守備力がアップ。ランクBは＋1、ランクCは＋2、ランクDは＋3、ランクEは＋4される。このカードは対象となる選手が、バッターボックス&マウンドから離れたときに捨てなければならない

応援C：QUICK TYPE：Sランク

このカードを使うと、手札からいらないカードを捨てて、捨てた枚数分をデッキから引くことができる。


KONAMI
21世紀のプロ野球、ここに集結。
PROFESSIONAL BASEBALL CARD GAME
FIELD OF NINE
フィールド・オブ・ナイン
TM
プロ野球12球団公認、究極プロ野球カードゲーム
好評発売中
FIELD OF NINE 2001
"STARTER BOX"
プロフェッショナル・ベースボールカードゲーム
「フィールド・オブ・ナイン 2001」スターターボックス
セット内容：選手カード48枚、作戦カード18枚、フィールド1枚、
コマ10個、公式ルールブック1冊、スコアシート30枚
スターター限定パラレルカード1枚
メーカー希望小売価格：¥1,280（税別）
好評発売中
FIELD OF NINE 2001
"BOOSTER PACK VOL.1"
プロフェッショナル・ベースボールカードゲーム
「フィールド・オブ・ナイン 2001」ブースターパック VOL.1
セット内容：選手カード全192種、パラレル選手カード全96種
作戦カード全40種
（月間MVPカード、奪三振カード、フェアカード 他）
メーカー希望小売価格：1Pack 5枚入り ¥200（税別）
※2000年度版の全ブースターパックとも併用可能です。
http://www.konami.co.jp/cp/baseball/
©2001 KONAMI ©BASEBALL MAGAZINE SHA

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
  尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
  その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
  上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

010823

KONAMI®

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● **TEL03-3344-3573**

お客様相談室

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

コナミホットライン

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日〜金曜日(祝日を除く) 午前9時〜午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは お買い求めのお店、もしくは下記まで● **TEL03-3344-6573**

コナミ カスタマー サポートセンター

〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日〜金曜日(祝日を除く) 午前9時〜午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ
http://www.konami.com

eコマースはコナミスタイルドットコム
http://www.konamistyle.com

KONAMI GOLDNET

KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
http://www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作：株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京